



Proyecto Final de Curso

Introducción

El proyecto final de curso tiene como objetivo integrar los conocimientos de la disciplina presentados en la asignatura en el desarrollo de prototipos de software que utilicen técnicas de Recuperación de Información, o bien, la ejecución de experimentos relacionados con una pregunta de investigación. Su desarrollo implica investigación aplicada, formación de criterios, diseño, prototipación y pruebas empíricas. Se sugiere el trabajo en grupos de dos estudiantes (máximo) a los efectos de poder dividir tareas y realizar, además, una práctica de comunicación interpersonal. No obstante, ambos integrantes son responsables por el trabajo completo. La evaluación comienza desde la propuesta, la cual incluye los siguientes aspectos:

1. La pertinencia con los temas de la asignatura.
2. Los desafíos a resolver.
3. La aplicación de la solución a desarrollar o pregunta a responder.
4. La metodología para el abordaje.
5. La presentación de la misma.
6. La escritura del informe final.

Etapas

1. Seleccionar un tema

Los temas posibles se deben debatir con el equipo docente a los efectos de poder dimensionar el problema y adecuarlo a los requerimientos de tiempo y complejidad de la asignatura. Para seleccionar el tema se puede ayudar con las siguientes preguntas:

1. ¿Qué pregunta de investigación se intenta responder o qué funcionalidad tiene la *herramienta* que se pretende implementar?
2. ¿Quiénes serían potenciales usuarios (beneficiarios) de la misma o cuál es el campo de aplicación de los resultados?
3. ¿Existe un trabajo similar? ¿En qué se diferencia lo que se está proponiendo?
4. ¿Cuentan con los conocimientos suficientes o deben investigar algunos temas?
5. ¿Cómo van a evaluar los resultados?

2. Revisar la bibliografía y trabajos relacionados

Durante la etapa de selección del tema se deberá revisar si lo que se existe y si se encuentran disponible los resultados. Esto último es importante ya que pueden existir soluciones basadas en determinado enfoque pero no están abiertas a la comunidad académica. Se considera un aporte importante desarrollar y publicar una herramienta abierta o poner a disposición de la comunidad los resultados obtenidos. De existir la solución, se puede pensar en extender tal trabajo con una función nueva o variar algunas condiciones de los experimentos. La idea no es duplicar sino mejorar (en algún aspecto) un trabajo previo.



3. Diseñar una propuesta

Se requiere que el equipo escriba una breve presentación de propuesta en no más de dos páginas donde conste la idea general, trabajos similares, metodología y aplicación, junto con una línea de tiempo estimado de concreción del proyecto. La misma debe ser presentada al equipo docente para su aceptación y/o reformulación antes de comenzar a trabajar.

4. Trabajar en el proyecto

Para esta etapa se pueden utilizar herramientas existentes de libre distribución (scripts, frameworks, toolkits, etc.) como parte de su solución, la cual también deberá ser libre a los efectos de poder compartir las ideas y los logros obtenidos. Se sugiere ir documentando cada etapa del proyecto y su avance para facilitar luego la escritura del informe final. Para esta etapa se contará con el apoyo del equipo docente.

5. Escribir el informe final

El informe final debe abordarse como un artículo de investigación (*paper*¹). Debe considerar las mismas preguntas que se formularon en la propuesta pero con un nivel de profundidad mayor. Aquí se deben explicar los desafíos encontrados, las soluciones propuestas y las decisiones que se tomaron y los motivos que las apoyan, debidamente sustentadas por la bibliografía.

El informe debe responder a la estructura y estilo clásico de un artículo del área de computación. No hay requerimiento inicial de longitud máxima, pero se sugiere que tenga entre 12 y 14 páginas. Dado que uno de los objetivos de esta etapa es brindar una oportunidad para ejercitarse la escritura de reportes de investigación, el equipo docente dará orientación en todas las cuestiones necesarias.

6. Presentar el trabajo finalizado

Al final del curso, en las fechas previstas, se debe presentar el trabajo mediante un conjunto de diapositivas o un póster. La misma es para el equipo docente, compañeros de clase e invitados y otros interesados que deseen presenciarla. La idea es poder mostrar y debatir el proyecto con otras personas y ejercitarse las habilidades para las presentaciones públicas. El artículo será corregido previamente por el equipo docente y, de ser necesario, será devuelto para hacer modificaciones antes de su aprobación.

La presentación también es responsabilidad del equipo completo y tiene un tiempo máximo asignado de acuerdo a la naturaleza del proyecto. La estructura debe considerar objetivos del trabajo, grado de novedad del mismo, desafíos encontrados y soluciones implementadas, demostración del prototipo (si corresponde), resultados preliminares y, finalmente, ideas para nuevos trabajos o mejoras (trabajos futuros).

¹Se sugiere que el artículo se escriba en Latex, usando una plantilla para Ciencias de la Computación. Puede usar OverLeaf para editar su documento: <http://www.overleaf.com/>